

VIVÊNCIAS DE JOGOS PARALÍMPICOS.

¹ BRANCATTI, Paulo Roberto e ² SERRANO, Naraiana.

¹ Departamento de Educação/ UNESP de Presidente Prudente SP

² Professora da Unidade do SESI de Regente Feijó SP

Palavras chave: vivência – esportes – jogos e atividades.

Introdução: O esporte Paralímpico vem ganhando dimensões cada vez mais pelo país e pensando como legado dos Jogos Paralímpicos, o SESI de Presidente Prudente organizou no dia 14 de maio de 2016 o evento “Sorrisos que dão cor ao mundo” com **Objetivo** de oferecer aos participantes, alunos das Unidades do SESI de Presidente Prudente e Regente Feijó, oportunidades de vivenciarem algumas modalidades desportivas nas quadras e ginásios da Entidade. **Metodologia:** durante os trabalhos, os participantes puderam vivenciar as práticas esportivas sobre a perspectiva de uma pessoa com deficiência. Foram oferecidas as modalidades do basquete sobre rodas, bocha adaptada às pessoas com deficiências físicas, o vôlei sentado, jogo do goalball específico para deficientes visuais, futebol de sete específico para pessoas com paralisia cerebral e com apresentação de dança por um grupo de alunos com deficiências das entidades presentes. Mas de 100 crianças e jovens participaram do evento que contou com apoio da equipe de professores e monitores do SESI, professor da UNESP, coordenadores de entidades. **Resultados:** por meio dessa mobilização, foi possível perceber a importância do trabalho realizado pelo SESI e por outras entidades quando propõem entender o esporte Paralímpico em todas suas dimensões. Como considerações finais, compreende-se que ações como essas são importantes para que, tanto os estudantes do SESI como os demais estudantes não só vivenciem as práticas desportivas, mas também divulguem o esporte Paralímpico como legado cultural esportivo em ambientes educacionais. E como conclusão, pensamos que toda essa ação nos leva a uma melhoria na autoestima, no desenvolvimento de responsabilidades e na concretização do que é apreendido dentro da Instituição.